vtech®

V.SMILE MOTION®

APRENDIZAJE INTELIGENTE EN ACCIÓN

Dakota y su mascota

MANUAL DE INSTRUCCIONES

© VTech

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para su consola educativa V.Smile. Con V.Smile su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!

Para más información sobre nuestros productos consulte nuestra página web: ***www.vtech.es***

INTRODUCCIÓN

¡Es la hora de adoptar tu propia mascota! Tendrás que dar de comer al cachorro, bañarlo o entrenarlo día a día para que se convierta en un perro fuerte, sano y obediente. Elige la raza que más te guste y empieza a jugar con tu nuevo amigo.

PARA EMPEZAR A JUGAR

Paso 1: Elige un modo de juego

Mueve tu joystick arriba o abajo para elegir el modo de juego que prefieras. Pulsa el botón **OK** para confirmar tu elección.

1. Zona de Aventura

En este modo de juego puedes acompañar a Dakota desde la adopción de la mascota hasta que el perrito esté bien educado.

Aventura

Juega a las cuatro actividades una detrás de otra.

Juego libre

Puedes elegir la actividad que quieras.

Aventura

Comienza la aventura desde el principio eligiendo "**Juego nuevo**", o a partir del lugar donde dejaste de jugar la última vez con la opción "**Continuar el juego**".

Juego libre

Selecciona la actividad que más te guste y pulsa **OK** para jugar.

2. Zona de Aprendizaje

En esta zona de juego puedes practicar tus habilidades en tres actividades distintas. Mueve el joystick para elegir uno de los juegos y pulsa el botón **OK** para jugar.

También podrás cambiar tus opciones de juego en la Zona de Aprendizaje. Para ello, pulsa **OK** sobre los iconos de nivel y jugadores, en la parte inferior de la pantalla. Luego mueve el joystick entre las opciones y presiona **OK** para elegirlas. Y pulsa de nuevo el botón **OK** sobre el icono ✔ para confirmar.

3. Opciones

En esta pantalla puedes decidir si quieres jugar con o sin música de fondo. Elige primero la opción que prefieras. Colócate después sobre ✔ y pulsa el botón **OK** para confirmar.

Paso 2: Elige tus opciones de juego

1. **Nivel**. Mueve el joystick para elegir entre nivel fácil o difícil. Pulsa el botón **OK** para confirmar.
2. **Número de jugadores**. Mueve el joystick para seleccionar entre uno o dos jugadores. Pulsa el botón **OK** en tu mando para elegir y haz clic sobre el icono ✔ para confirmar.

   Nota: Para elegir la opción “2 jugadores” debes tener activo un segundo mando (de venta por separado). El modo para dos jugadores no está disponible en las consolas V.Smile Pocket o V.Smile Cyber Pocket.

3. **Tipo de mando**. Mueve el joystick para elegir la Función Joystick o la Función V.Motion. Pulsa el botón **OK** para empezar a jugar. Esta pantalla solo aparecerá en la consola V.Smile Motion.

Paso 3: Empieza tu juego

- Para más detalles sobre los juegos de Zona de Aventura, ve a la sección “Actividades - Zona de Aventura”.
- Para más detalles sobre las actividades de Zona de Aprendizaje, consulta la sección “Actividades - Zona de Aprendizaje”.

FUNCIONES

Botón AYUDA

Si pulsas el botón **AYUDA**, oirás de nuevo las instrucciones del juego o verás una animación para saber cómo usar tu mando.

Botón SALIR

Si pulsas el botón **SALIR**, el juego se detendrá. Aparecerá la pantalla “¿Salir?” para confirmar tu decisión. Mueve el joystick a la izquierda para dejar el juego o a la derecha para cancelar y seguir jugando. Pulsa el botón **OK** para confirmar.

Botón ZONA DE APRENDIZAJE

Este botón te permitirá ir directamente a la Zona de Aprendizaje sin tener que pasar por ningún otro menú. Cuando lo pulses, aparecerá en la pantalla la pregunta “¿Ir a la Zona de Aprendizaje?”. Si quieres ir, haz clic en “Sí” . En caso de que quieras continuar el juego en el que estabas, haz clic en “No”.

Conexión V.Link

Cuando conectes el **V.Link** (se vende por separado) en la consola, una nueva opción -"Conexión V.Link"- se activará en el menú principal. Selecciona esta opción para cargar tus puntuaciones del juego en el **V.Link**. Cuando el proceso se haya completado, podrás conectar el **V.Link** en tu ordenador y desbloquear divertidos juegos de la página web de **V.Smile**. Por favor, no extraigas el **V.Link** durante el proceso de actualización.

Por favor, consulta el manual de tu **V.Link** para informarte de las instrucciones de configuración específicas del **V.Link**.

Juegos extra en la página web de V.Smile

Cuando hayas superado cierta puntuación, ganarás como premio monedas de oro especiales. Carga tu puntuación en el **V.Link** y conéctalo en tu ordenador, así podrás usar tus monedas de oro para desbloquear juegos extra en la página web de **V.Smile**. (Recuerda pedir ayuda y permiso a un adulto antes de usar un ordenador).

Nota: esta función solo estará disponible en aquellos modelos de **V.SMILE** que tengan el puerto de conexión para el dispositivo **V.Link**. En el manual de la unidad principal se puede comprobar si esta función está incorporada.

V.SMILE® Cyber Pocket™ V.SMILE MOTION® V.SMILE® PC

Cómo ganar monedas de oro:

Monedas de oro	Requisitos
1ª moneda	Completar un juego en Zona de Aventura.
2ª moneda	Completar dos juegos en Zona de Aventura.
3ª moneda	Completar tres juegos en Zona de Aventura.
4ª moneda	Completar cuatro juegos en Zona de Aventura.

ACTIVIDADES

Contenidos educativos

Zona de Aventura

Actividades	Contenido educativo
Juego 1 – Galletas giratorias	Visión espacial
Juego 2 – ¡Sigue el ritmo!	Ritmo y orientación espacial
Juego 3 – Pompas de jabón	Vocabulario
Juego 4 – ¡Atrápalo!	Orientación espacial

Zona de Aprendizaje

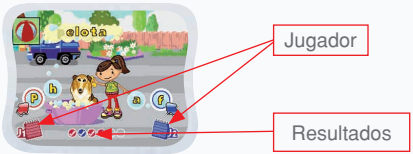
Actividades	Contenido educativo
Juego 1 – Objetos perdidos	Reconocimiento de objetos
Juego 2 – Razas de perros	Atención y conocimiento de las razas de perros
Juego 3 – Agility	Figuras y colores

Barra de estado

En cada juego habrá una barra de estado en la pantalla, que mostrará tu rendimiento y los iconos de los jugadores.

Jugador: Muestra el icono del jugador uno y del jugador dos.

Resultados: Muestra los resultados obtenidos lo largo del juego.



Zona de Aventura

Minijuego 1: ¿Dónde estás?

¡Tu perrito es un poco tímido y se ha escondido! Mira alrededor atentamente y encuentra su escondite.

Contenido educativo: Atención y observación

★ Nivel fácil: Tendrás que encontrar al perrito en 2 ó 3 intentos.

★★ Nivel difícil: Tendrás que encontrar al perrito en 3 ó 4 intentos.

Modo 2 jugadores: Los jugadores participarán por turnos. Sobre Dakota estarán los iconos "J1" o "J2" (jugador 1 o jugador 2) para saber quién está jugando en cada momento.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover a Dakota	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Comprobar los escondites	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.

Minijuego 2: ¿Qué te gustaría hacer?

Aunque los perros no saben hablar, es muy fácil saber lo que les gusta. Por ejemplo, elige una de las actividades de la pantalla, observa cómo reacciona tu mascota y sabrás si le gusta o no la actividad. Si no le gusta, prueba con otra. Después tienes que encontrar el objeto adecuado parar poder usarlo en ese juego.

Contenido educativo: Solución de problemas

★ Nivel fácil: Pocos objetos entre los que elegir.

★★ Nivel difícil: Más objetos entre los que elegir.

Modo 2 jugadores: El jugador uno y el jugador dos tienen que competir entre ellos para elegir la actividad y los objetos primero. Cada jugador tiene una flecha y un color distinto: la flecha roja es para el jugador 1 y la flecha azul es para el jugador 2.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Cambiar de actividad	Inclina el mando inalámbrico hacia la izquierda o la derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Elegir los objetos	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.

Juego 1 - Galletas giratorias

Cuando un perro está hambriento, hay que alimentarlo… ¡siempre que sea su hora de comer! En este juego, primero hay que elegir las galletitas favoritas de tu mascota. Recuerda que deben tener la misma forma que las galletas de la parte superior de la pantalla. Luego tienes que rotarlas para que queden en la posición correcta.

Contenido educativo: Visión espacial

- Nivel fácil: Combinaciones sencillas de dos figuras.
- Nivel difícil: Combinaciones difíciles de tres figuras.

Modo 2 jugadores: Al empezar, los jugadores tienen que competir entre sí para elegir la galleta correcta. Quien acierte primero deberá rotar la galleta. La flecha roja es la del jugador uno y la flecha azul es la del jugador 2.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir la galleta	Inclina el mando inalámbrico hacia la izquierda o la derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.
Rotar la figura	Inclina el mando inalámbrico hacia la izquierda o la derecha.	Pulsa el botón rojo o el botón verde.

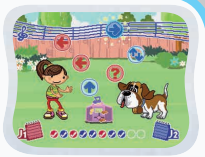
Juego 2 - ¡Sigue el ritmo!

A tu perro le encanta la música. ¡Ayúdale a bailar! Fíjate bien en los círculos que vuelan y verás una flecha en su interior. Cuando el círculo llegue a la parte de arriba de la pantalla, al pentagrama musical, deberás mover el mando en la dirección de esa flecha. Si aparece una interrogación, solo podrás conocer la dirección en el último momento.

Contenido educativo: Ritmo y orientación espacial

- Nivel fácil: Ritmo más lento.
- Nivel difícil: Ritmo más acelerado.

Modo 2 jugadores: Los dos jugadores pueden participar a la vez en esta actividad. Las flechas y los círculos rojos son del jugador uno, y de color azul para el jugador dos.



Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Mover en la dirección de una flecha	Inclina el mando inalámbrico hacia la dirección correcta (hacia delante, atrás, izquierda o derecha).	Mueve el joystick hacia la dirección correcta.
Mover en la dirección de dos flechas simultáneas	Agita el mando inalámbrico.	Pulsa el botón **OK**.

Juego 3 - Pompas de jabón

¡Los cachorros también tienen que bañarse! Durante el baño, como son muy traviesos, jugarán con las burbujas sin parar. Agita el mando inalámbrico o pulsa varias veces un botón de colores en tu mando y verás que algunas burbujas contienen letras. Elige aquéllas que completen las palabras de la pantalla para seguir con el baño.

Contenido educativo: Vocabulario

- Nivel fácil: La letra oculta está sombreada y las palabras son sencillas.
- Nivel difícil: El vocabulario es más complejo y la letra será sustituida por un espacio.

Modo 2 jugadores: Durante el baño, los dos jugadores pueden limpiar al perrito por separado o a la vez. Pero cuando las burbujas se eleven, tendrán que competir entre ellos para elegir la respuesta correcta. La flecha roja es la del jugador uno y la flecha azul es la del jugador dos.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Limpiar al perro	Agita el mando inalámbrico.	Pulsa varias veces cualquier botón de colores del mando.
Elegir la burbuja correcta	Inclina el mando inalámbrico a la izquierda o la derecha.	Mueve el joystick a la izquierda o la derecha.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.

Juego 4 - ¡Atrápalo!

¡Vamos a entrenar a tu perrito! Este juego requiere que el cachorro aprenda a obedecerte poco a poco. A veces deberás tener un poco de paciencia, pero cuanto más aprenda, más fácil será para él seguir tus instrucciones.

Para llegar a los taburetes con los objetos que buscas, observa la posición del perrito en el mapa de la pantalla. El cachorro tiene que ir en varias direcciones, pero necesita tus instrucciones para poder encontrar los taburetes. Si ves que está muy nervioso o se entretiene con algún juguete, puedes ordenar que se esté quieto seleccionando el icono de la mano extendida.

Contenido educativo: Orientación espacial

- Nivel fácil: El perro es más obediente.
- Nivel difícil: El perro es menos obediente.

Modo 2 jugadores: Los dos jugadores compiten para elegir las direcciones. El perro responderá al que dé la instrucción primero. La flecha roja es la del jugador uno y la flecha azul es la del jugador dos.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir una dirección o instrucción	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.
Recoger el objeto	Agita el mando inalámbrico.	Pulsa el botón **OK**.

Zona de Aprendizaje

Juego 1 - Objetos perdidos

El centro de adopción de cachorros está muy desordenado, y además hay muchos objetos perdidos. En esta actividad formarás parte de un original equipo de limpieza con las mascotas, para limpiar y ordenar la sala. Eso sí, asegúrate de elegir los objetos que correspondan a las cajas para poder ordenarlos bien.

Contenido educativo: Reconocimiento de objetos

- Nivel fácil: 2 ó 3 objetos entre los que elegir.
- Nivel difícil: 3 ó 4 objetos entre los que elegir.

Modo 2 jugadores: Los dos jugadores compiten entre sí para elegir primero el objeto correcto.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir el objeto	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.

Juego 2 - Razas de perros

¡Pon a prueba tu capacidad de observación! Tienes que estar muy atento porque debes encontrar en la sala al perro que aparece en la pantalla del ordenador.

Contenido educativo: Atención y conocimiento de las razas de perros

- Nivel fácil: Los perritos mostrarán su cabeza en los escondites.
- Nivel difícil: Los perritos solo mostrarán parte de su cabeza.

Modo 2 jugadores: Los dos jugadores competirán por encontrar primero al perro escondido. La flecha roja es la del jugador uno y la flecha azul es la del jugador dos.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir el perro	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.

Juego 3 - Agility

Los perros están compitiendo para demostrar sus habilidades. Esta competición se llama *agility*, porque tienen que ser muy inteligentes y ágiles para poder ganar el concurso. Y para que tú puedas ayudarles, tendrás que elegir a los perros cuando caminen sobre el cuadro con la misma figura que llevan. Luego debes rotar la figura para que rellene el hueco correctamente.

Contenido educativo: Figuras y colores

- Nivel fácil: 3 figuras básicas con colores primarios.
- Nivel difícil: 3 figuras más complejas con colores secundarios.

Modo 2 jugadores: Ambos jugadores tendrán que competir por dejar la figura en el cuadro correcto. El que lo logre primero deberá rotar la figura para que encaje bien. La flecha roja es la del jugador uno y la flecha azul es la del jugador dos.

Movimientos:

Acción	Función V.Motion	Función Joystick
Elegir las figuras	Inclina el mando inalámbrico hacia delante, atrás, izquierda o derecha. Debes hacerlo cuadro a cuadro.	Mueve el joystick hacia los lados.
Confirmar la respuesta	Pulsa el botón **OK**.	Pulsa el botón **OK**.
Rotar la figura	Inclina el mando inalámbrico hacia la izquierda o la derecha.	Pulsa el botón rojo o el botón verde.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF/REINICIAR, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas. En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección: informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpiar con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice productos disolventes ni abrasivos.
2. Mantener lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quitar las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No dejar caer la unidad sobre superficies duras, ni exponerla a la humedad o al agua.
5. No intente reparar ni desmontar el juguete.

ADVERTENCIA

Una parte muy pequeña de la población experimenta ocasionalmente en su vida diaria crisis epilépticas o pequeñas pérdidas de conciencia al exponerse a ciertas luces o colores parpadeantes, especialmente las procedentes de la televisión. Aunque V.Smile no aumenta ese riesgo, recomendamos a los padres que vigilen el juego de sus hijos. Si su hijo experimentase mareos, alteración de la visión, desorientación o convulsiones, consulte inmediatamente con su médico.

Estar muy cerca de la televisión jugando con un joystick durante un tiempo seguido muy prolongado puede causar fatiga. Recomendamos descansar 15 minutos por cada hora de juego.

TARJETA DE GARANTÍA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los **2 años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2009 VTech
Impreso en China.
91-002306-049-000